

Algoritmos e Técnicas de Programação

Edwaldo Soares Rodrigues

Departamento de Ciência da Computação / Sistemas de Informação

PUC Minas São Gabriel

2023/1

Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Motivação:
 - Exercício: Faça um programa que leia n números inteiros, calcule a média desses valores e armazene e mostre aqueles que forem maiores que a média.

```
1  using System;
2  class media
3  {
4      static void Main(string[] args)
5      {
6          int n; double valor, media = 0;
7          Console.Write("Entre com o valor de n: ");
8          n = int.Parse(Console.ReadLine());
9          for(int i=0; i < n; i++){
10             Console.WriteLine("Digite o {0} valor: ", i+1);
11             valor = double.Parse(Console.ReadLine());
12             media += valor;
13         }
14         media = media/n;
15         Console.WriteLine("\n\n A media e igual a: " + media);
16     }
17 }
```

Como mostrar os elementos maiores do que a média?



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Motivação:
 - Pelo que vimos até agora, cada variável identifica um dado da memória;
 - Porém, sabemos que programas complexos trabalham com muitos dados: milhares de estudantes, milhões de produtos, ou centenas de números;
 - Precisamos então de estruturas que representem vários dados de uma só vez;



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Vetores (Arrays – Arranjos):
 - Um arranjo é um endereço onde há um grupo consecutivo de posições alocadas na memória;
 - Todas as posições neste grupo guardam variáveis do mesmo tipo;
 - Arranjos são estruturas de dados muito úteis para se trabalhar com vários itens do mesmo tipo;



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Benefícios da utilização de Vetores:
 - Ajudam a manter uma coleção de dados;
 - Permitem manter as informações organizadas;
 - Permitem operações com o volume de dados neles inseridos;
 - Antes tínhamos n variáveis pra guardar n valores;
 - Agora teremos uma variável para armazenar n valores;



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Características dos Vetores:
 - Conhecidos em C# como arrays (arranjos);
 - Correspondem a posições de memória;
 - São identificados por um nome;
 - Individualizados por índices;
 - Conteúdo do mesmo tipo;
 - Podem ser classificados em unidimensionais ou multidimensionais;



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Indexação:
 - Resumindo: Vetores são posições de memória identificadas por um mesmo nome, individualizadas por índices e cujo conteúdo é do mesmo tipo.
- Exemplo:

x	5	9	3	7	2	5	8	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Este é um arranjo de números inteiros chamado x.



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Indexação:
 - Resumindo: Vetores são posições de memória identificadas por um mesmo nome, individualizadas por índices e cujo conteúdo é do mesmo tipo.
 - Exemplo:

x	5	9	3	7	2	5	8	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---

**x nada mais é que o endereço
do primeiro elemento deste
arranjo de números inteiros.**



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

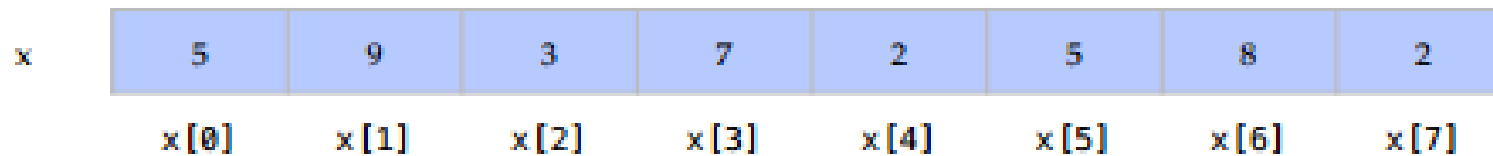
- Acesso às posições:
 - Para acessar elementos específicos precisamos utilizar $x[i]$ onde i é a posição do arranjo. Formalmente i é chamado de índice do arranjo:

x	5	9	3	7	2	5	8	2
	x[0]	x[1]	x[2]	x[3]	x[4]	x[5]	x[6]	x[7]



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Acesso às posições:
 - Para acessar elementos específicos precisamos utilizar $x[i]$ onde i é a posição do arranjo. Formalmente i é chamado de índice do arranjo:



Repare que o primeiro índice i é 0



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Acesso às posições:
 - Para acessar elementos específicos precisamos utilizar $x[i]$ onde i é a posição do arranjo. Formalmente i é chamado de índice do arranjo:

x	5	9	3	7	2	5	8	2
	x[0]	x[1]	x[2]	x[3]	x[4]	x[5]	x[6]	x[7]

Repare que o último índice i é 7, ou seja, um a menos que o número de elementos



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Acesso às posições:
 - Para acessar elementos específicos precisamos utilizar $x[i]$ onde i é a posição do arranjo. Formalmente i é chamado de índice do arranjo:

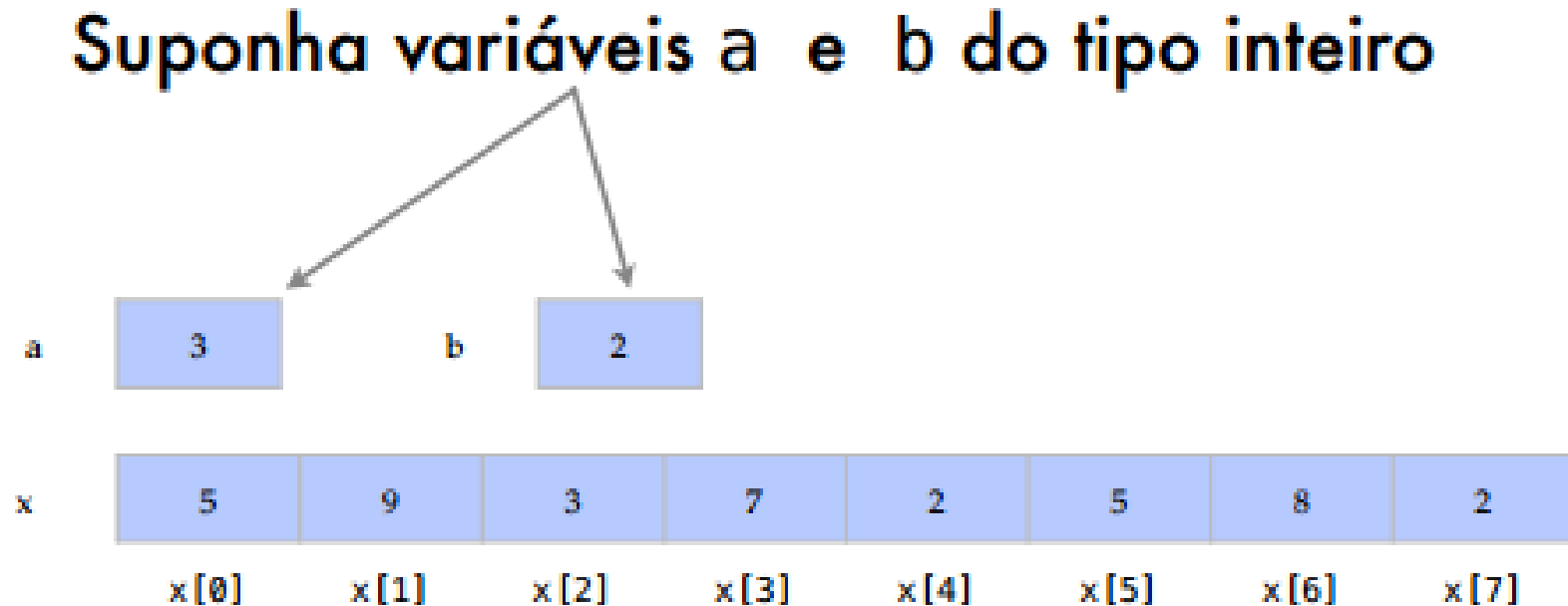
x	5	9	3	7	2	5	8	2
	x[0]	x[1]	x[2]	x[3]	x[4]	x[5]	x[6]	x[7]

Os índices são simplesmente números inteiros ou uma expressão do tipo inteiro



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

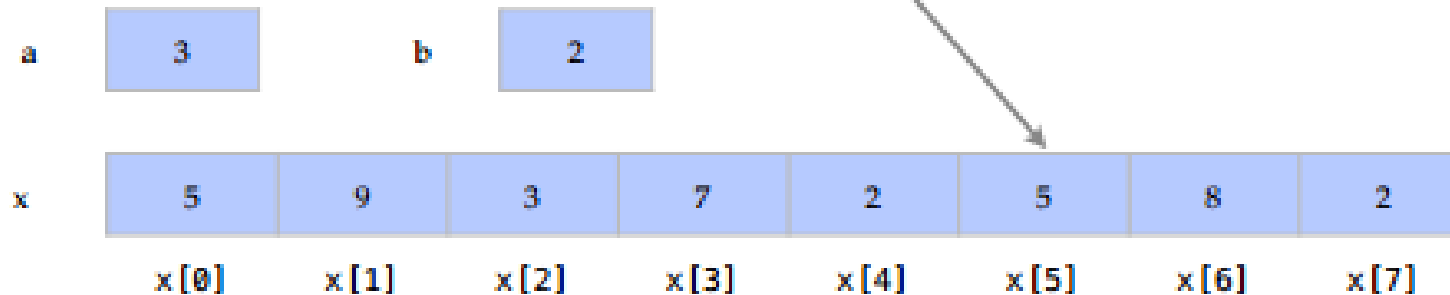
- Acesso às posições:



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Acesso às posições:

Podemos acessar $x[a+b]$ para retornar o elemento $x[5]$



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Acesso às posições:

Os endereços dos elementos do arranjo estão em sequência na memória.

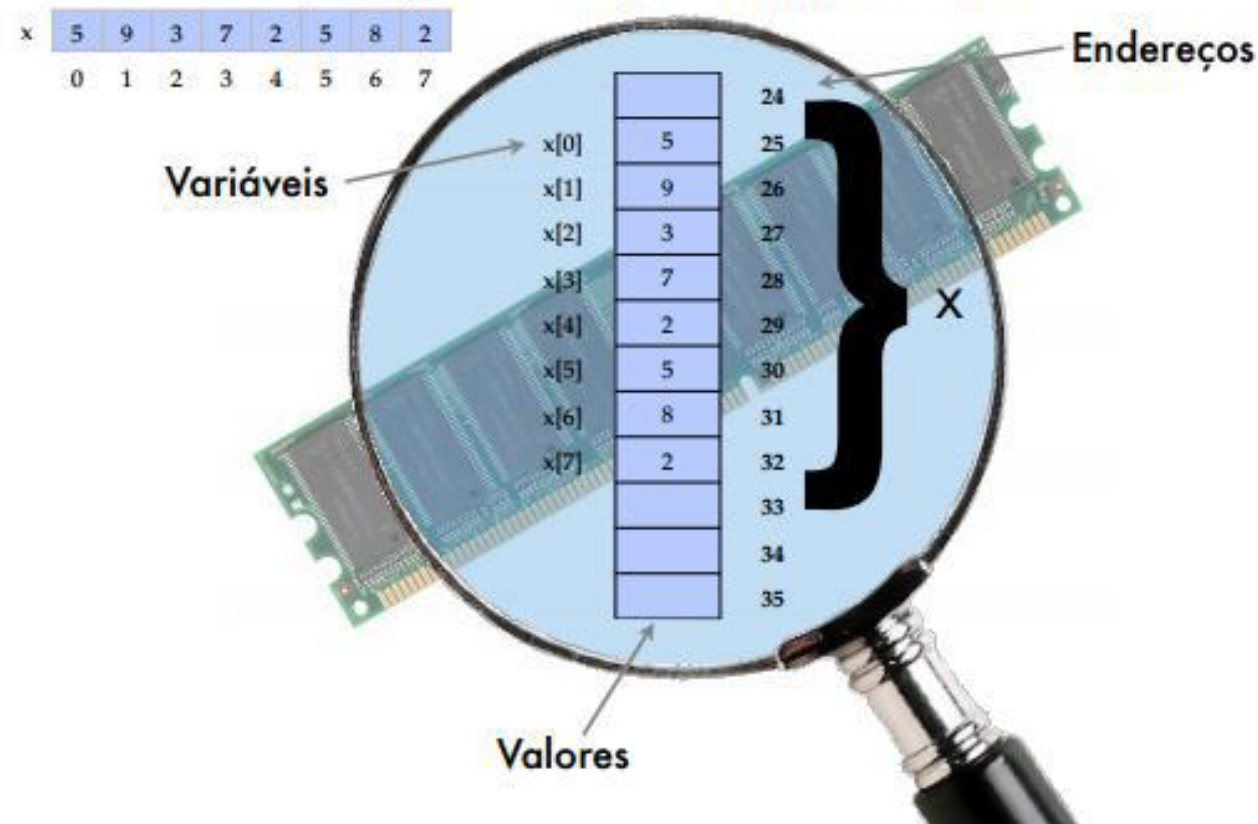
Endereço	50	51	52	53	54	55	56	57
x	5	9	3	7	2	5	8	2
	x[0]	x[1]	x[2]	x[3]	x[4]	x[5]	x[6]	x[7]



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

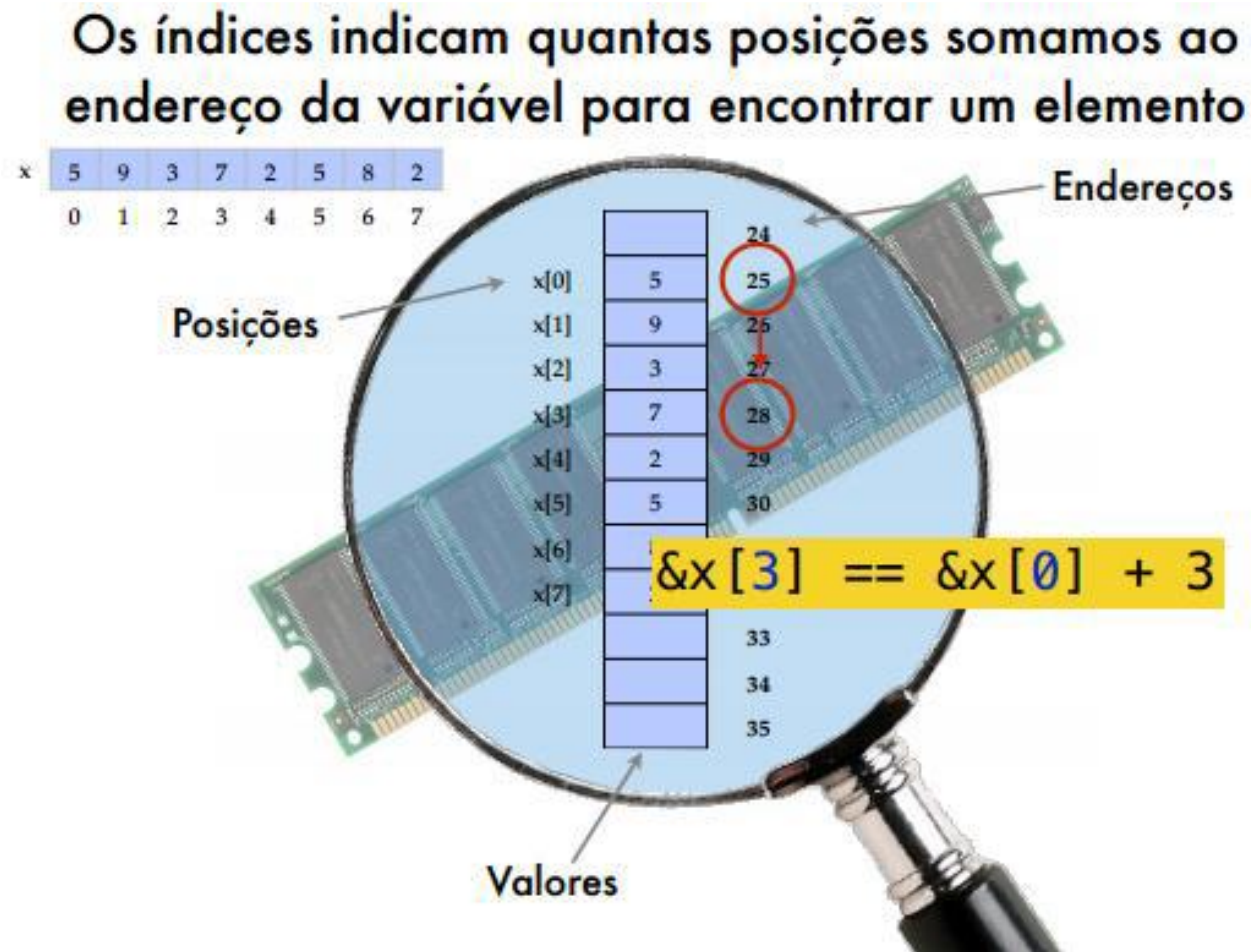
- Acesso às posições:

É fundamental lembrar que um arranjo ocupa posição contíguas na memória



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

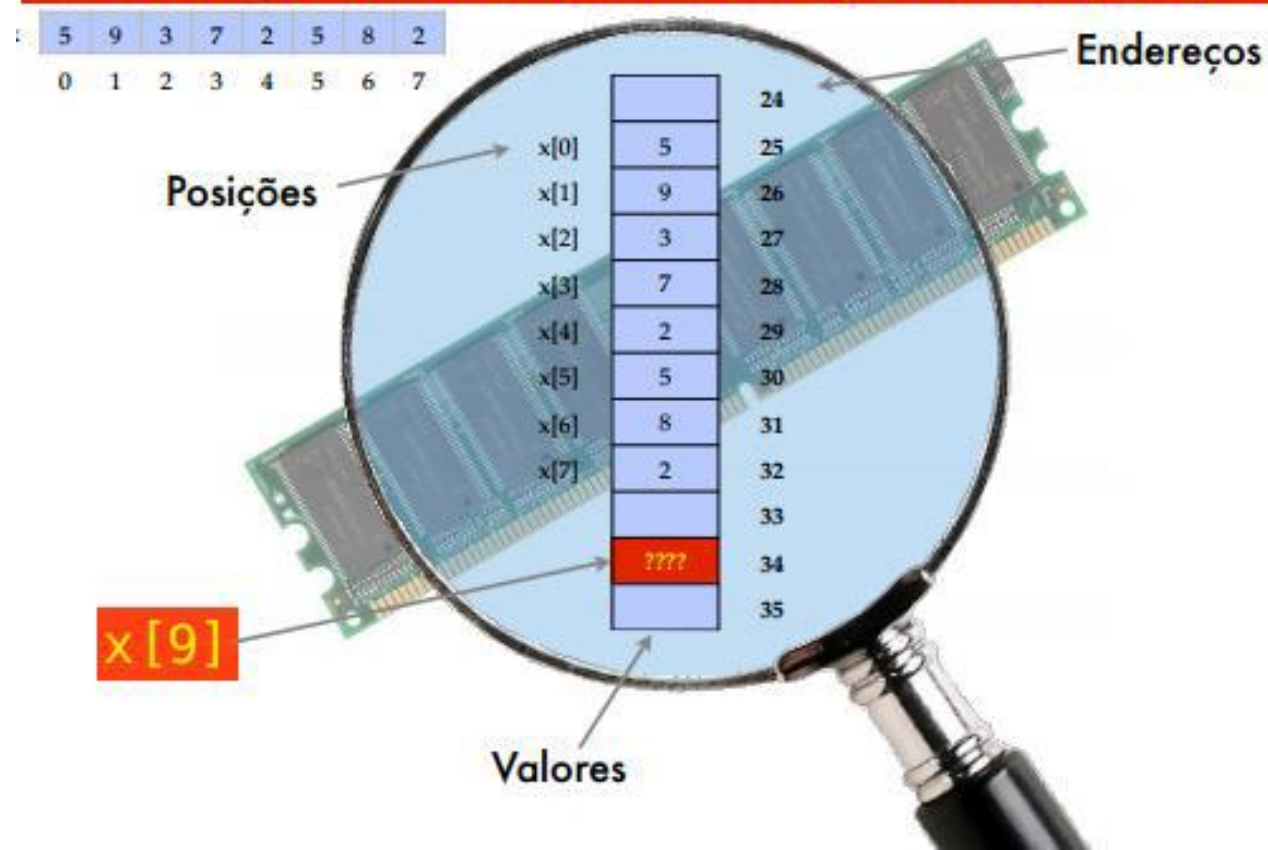
- Acesso às posições:



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Acesso às posições:

Tentar acessar uma posição inexistente do arranjo é um erro grave! Não sabemos o que há na posição!



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Criação de um vetor:
 - Os arrays são objetos; portanto, são considerados tipos por referência;
 - Em C# quando um arranjo é criado, cada elemento recebe um valor padrão — **zero** para elementos de tipo primitivo numéricos, **false** para elementos booleanos;



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Criação de um vetor - Sintaxe:

- `tipo[] nome_array = new tipo [tamanho];`

O valor inicial de vet1 e vet2 será zero e de vet3 será os valores passados entre {}

- Exemplos:

- 1) `int [] vet1 = new int [10];`

- 2) `int [] vet2;`
`vet2 = new int [10];`

Ao inicializar uma variável de array, pode-se omitir a expressão new e o tamanho do array. O compilador calcula o tamanho a partir do número de inicializadores.

- 3) `int [] vet3 = {5, 6, 20, 40, 2, 34, 87, 3, 1, 4};`



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Acessando posições inválidas:
 - Se um vetor tem tamanho n , as posições válidas são de 0 a $(n-1)$;
 - Tentar acessar posições negativas ou maiores que $(n-1)$ ocasionam erros no programa;

```
int n = 10;  
int [] vet1 = new int[n];  
...  
for(int i = n - 1; i >= 0; i--)  
{  
    vet1[i-1] = vet1[i];  
}
```

```
int n = 10;  
int [] vet1 = new int[n];  
...  
for(int i = n; i >= 0; i--)  
{  
    escreva: vet1[i];  
}
```



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Tamanho de um vetor:
 - Um objeto array conhece seu comprimento e armazena essas informações em uma variável de instância ***length***.
- Como usar:
 - Nome-do-vetor.Length
- Exemplo:

```
for (int i =0; i < valores.Length; i++)  
{  
    ....;  
}
```



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Laço foreach:
 - Percorre o array inteiro automaticamente, obtendo um elemento de cada vez, em sequência, do início ao fim. Percorre do índice menor para o maior;

```
int [ ] nums = {1,2,3,4,5,6,7};  
int soma = 0;  
for (int i = 0; i<7; i++)  
    soma += nums [i];
```



```
int [ ] nums = {1,2,3,4,5,6,7};  
int soma = 0;  
foreach(int n in nums){  
    soma+=n;  
}
```

- A variável declarada no foreach é de somente “leitura”, ou seja, não podemos atribuir um valor a ela explicitamente.



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Laço foreach:
 - O foreach é um recurso do C# que possibilita executar um conjunto de comandos para cada elemento presente em uma coleção (Array, List, Stack, Queue e outras);
 - Portanto, diferentemente do while, do do-while e do for, não precisamos definir uma condição de parada. Isso é definido de forma implícita, pelo tamanho da coleção;



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Motivação:
 - Exercício: Faça um programa que leia n números inteiros, calcule a média desses valores e mostre aqueles que forem maiores que a média.

```
1  using System;
2  class media
3  {
4      static void Main(string[] args)
5      {
6          int n; double valor, media = 0;
7          Console.WriteLine("Entre com o valor de n: ");
8          n = int.Parse(Console.ReadLine());
9          for(int i=0; i < n; i++){
10             Console.WriteLine("Digite o {0} valor: ", i+1);
11             valor = double.Parse(Console.ReadLine());
12             media += valor;
13         }
14         media = media/n;
15         Console.WriteLine("\n\n A media e igual a: " + media);
16     }
17 }
```

Como mostrar os elementos maiores do que a média?



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Motivação:

```
1  using System;
2  class media
3  {
4      static void Main(string[] args)
5      {
6          int n, cont=0; double media = 0;
7          Console.Write("Entre com o valor de n: ");
8          n = int.Parse(Console.ReadLine());
9          double[] valor = new double[n];
10
11         for(int i=0; i < n; i++){
12             Console.WriteLine("Digite o {0} valor: ", i+1);
13             valor[i] = double.Parse(Console.ReadLine());
14             media += valor[i];
15         }
16         media = media/n;
17         Console.WriteLine("\n\nA media e igual a: " + media);
18         for(int i=0; i < valor.Length; i++){
19             if(valor[i] > media){
20                 cont++;
21             }
22         }
```



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Motivação:

```
23         double[] maiores = new double[cont];
24         for(int i=0, j=0; i < valor.Length; i++){
25             if(valor[i] > media){
26                 maiores[j] = valor[i];
27                 j++;
28             }
29         }
30         Console.WriteLine("\n\nValores maiores que a media:\n ");
31         for(int i=0; i < maiores.Length; i++){
32             Console.WriteLine("{0} ", maiores[i]);
33         }
34     }
35 }
```



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Exercícios:
 - Faça um programa que leia 5 valores reais e armazene-os em um vetor. Na sequência seu programa deverá imprimi-los e posteriormente, calcular e imprimir a soma dos valores lidos.
 - Faça um programa que leia as notas finais de 10 alunos. Em seguida, seu programa deverá imprimir a nota do aluno que obteve a maior nota.
 - Faça um programa que leia 10 números inteiros do teclado e os imprima na ordem inversa da leitura.



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Exercícios:

```
1  using System;
2  class media
3  {
4      static void Main(string[] args)
5      {
6          double[] v = new double[10];
7          double soma = 0;
8          int i;
9          Console.WriteLine("\n\nDigite 10 valores: \n");
10         for(i = 0; i < 10; i++){
11             Console.Write("Digite o {0}º valor: ", i+1);
12             v[i] = double.Parse(Console.ReadLine());
13             soma += v[i];
14         }
15         Console.WriteLine("\n\nOs numeros lidos foram: ");
16         foreach(double n in v){
17             Console.Write(n + " ");
18         }
19         Console.WriteLine("\n\nSoma dos numeros = " + soma);
20     }
21 }
```



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Exercícios:

```
1  using System;
2  class media
3  {
4      static void Main(string[] args)
5      {
6          double[] notas = new double[10];
7          double maior = 0;
8          int i;
9          Console.WriteLine("\n\nDigite as notas dos 10 alunos: \n");
10         for(i = 0; i < 10; i++){
11             Console.Write("Digite a nota do {0}º aluno: ", i+1);
12             notas[i] = double.Parse(Console.ReadLine());
13             if(i == 0){
14                 maior = notas[i];
15             }
16             if(notas[i] > maior){
17                 maior = notas[i];
18             }
19         }
20         Console.WriteLine("\n\nA maior nota foi: " + maior);
21     }
22 }
```



Estruturas de Dados Homogêneas - Vetores

- Exercícios:

```
1  using System;
2  class media
3  {
4      static void Main(string[] args)
5      {
6          int[] valores = new int[10];
7          int i;
8          Console.WriteLine("Entre com 10 valores: \n\n");
9          for(i = 0; i < 10; i++){
10             Console.Write("Digite o {0}º valor: ", i+1);
11             valores[i] = int.Parse(Console.ReadLine());
12         }
13         Console.WriteLine("\n\nNumeros impressos na ordem invertida: \n\n");
14         for(i = (valores.Length) -1; i >=0; i--){
15             Console.Write(valores[i] + " ");
16         }
17     }
18 }
```



Referências

- Adaptado do material do prof. Alan Robert Rezende de Freitas;
- Adaptado do material do prof. André Backes;
- Adaptado do material da prof^a. Michelle Nery Nascimento;
- Adaptado do material do prof. Puca Huachi Vaz Penna;
- ASCENCIO et al. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal e C/C++ e Java. 3.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.

